

RÉPONSES AU CONTRE QUAND LE N°3 A PARLÉ

Exercices extraits de l'excellent livre de Michel Bessis et Norbert Lébely : *Bien enchérir en défense*, Grasset, 1988.

Vous êtes assis en SUD. Ouest ouvre, et votre partenaire Nord contre. Est fait une enchère.

Quelle est votre enchère avec les mains suivantes ?

1 - ♠ R V 7 4 3
♥ 10 2
♦ 5 4 3
♣ 6 3 2

S	O	N	E
?	1♣	X	1♥

Réponse :

2 - ♠ 8 3
♥ R 10 5 3 2
♦ 10 6 2
♣ V 10 4

S	O	N	E
?	1♦	X	1♠

Réponse :

3 - ♠ 8 7 5
♥ A D 7 3
♦ 6 4
♣ 8 6 5 2

S	O	N	E
?	1♦	X	2♦

Réponse :

4 - ♠ R D 7 4 2
♥ 9 5
♦ A 8 4
♣ 7 6 2

S	O	N	E
?	1♣	X	2♣

Réponse :

5 - ♠ 9 8 6
♥ V 5
♦ V 9 8 6
♣ A D 10 5

S	O	N	E
?	1♣	X	1♥

Réponse :

6 - ♠ R 10 8 5
♥ A 7 2
♦ 8 5 3 2
♣ 7 4

S	O	N	E
?	1♦	X	1♠

Réponse :

7 - ♠ 9 8 5
♥ A V 4
♦ R V 10 9
♣ 10 6 5

S	O	N	E
?	1♦	X	1SA

Réponse :

8 - ♠ D 10 6 2
♥ R 1 0 5 3
♦ 8 2
♣ 7 6 2

S	O	N	E
?	1♦	X	1SA

Réponse :

9 - ♠ A D 5 3
♥ R 10 4 2
♦ 7 6
♣ 8 5 4

S	O	N	E
?	1♣	X	2♣

Réponse :

10 - ♠ R D 9 8
♥ A 7 3
♦ V 10 5
♣ 6 4 2

S	O	N	E
?	1♦	X	2♦

Réponse :

T.S.V.P.

Quelle est votre enchère avec les mains suivantes (suite) ?

11 - ♠ D 10 5 3
♥ A V 9 2
♦ 7 2
♣ D 9 8

S	O	N	E
?	1♦	X	3♦

Réponse :

12 - ♠ A V 7 2
♥ D 5 3
♦ V 9 7 4
♣ 10 5

S	O	N	E
?	1♥	X	2♥

Réponse :

13 - ♠ 8 6 2
♥ D 3
♦ A D 7 3
♣ V 10 5 2

S	O	N	E
?	1♠	X	2♠

Réponse :

14 - ♠ 9 4
♥ A 9 7 5 4
♦ R 10 5 3
♣ R 2

S	O	N	E
?	1♠	X	2♠

Réponse :

15 - ♠ 6 4
♥ A 9 7 4
♦ R 10 7 5
♣ R 6 2

S	O	N	E
?	1♠	X	2♠

Réponse :

16 - ♠ 7 5
♥ D V 3
♦ A V 7 5 2
♣ R V 10

S	O	N	E
?	1♠	X	2♠

Réponse :

17 - ♠ A 5 2
♥ R V 10
♦ 6 5
♣ R V 10 7 3

S	O	N	E
?	1♦	X	2♦

Réponse :

Attention, vous êtes en Nord :

18 - ♠ 7 4
♥ A V 7 5
♦ R D 10
♣ A 10 9 7

S	O	N	E
X	1♠	X	2♠
	-	?	

Réponse :

Vous êtes de nouveau en Sud

19 - ♠ 2
♥ R 10 9 7 3
♦ 10 8 5 2
♣ V 9 4

S	O	N	E
?	1♦	X	XX

Réponse :

20 - ♠ 9 8 6 2
♥ 2
♦ D 10 9 6 4
♣ 8 5 3

S	O	N	E
?	1♠	X	XX

Réponse :

Réponses aux questions :

1. **1♠** : Il ne faut pas hésiter à parler, avec ces 5HL qui feront peut-être d'ailleurs 8HLD. Votre partenaire ne s'attendra pas à beaucoup de jeu (absence de saut).

Principe : Quand le n°3 a parlé, le n°4 doit s'efforcer de faire quelque chose dès que possible.

2. **2♥** : Pas de jeu (5HL), mais une enchère utile, pour trouver éventuellement un fit 9^{ème} qui permettra de jouer au niveau de 3 en sécurité distributionnelle.

Principe : Autant que possible, utilisons la loi de Vernes...

3. **2♥** : Avec 6 ou 7H (ou HL), ne laissons pas les adversaires en paix au niveau de 2.

Principes : Les adversaires ne doivent pas, dès qu'il est raisonnable de dire quelque chose, jouer au niveau de 2 (surtout en match par paires).

4. **3♠** : Cette fois, avec 9H, 10HL, et probablement 12HLD, 2♠ serait nettement insuffisant. Ce saut au niveau de 3 indique 5 cartes et 8-9H. D'ailleurs, l'enchère aurait été de 3♠ même sans la réponse du n°3.

Principe : Le saut indique 8 à 9H (8 à 10HL) comme toute réponse au contre.

5. **1SA** : 8 à 10H(L), la réponse d'1SA vient toute seule. Il n'est pas nécessaire d'arrêter les ♥, le partenaire s'en charge. Nos ♣ sont assez solides pour compenser la courte du contreur.

Principe : L'enchère de SA garantit un bon arrêt dans l'ouverture, mais aucunement l'arrêt dans la réponse (le partenaire s'en charge).

PRINCIPE : Quand « tout le monde parle », il n'est pas nécessaire d'avoir beaucoup de jeu pour entrer dans la bataille des enchères, d'autant plus que le partenaire est forcément fitté.

6. **X** : L'adversaire a changé de couleur. Le contre est donc punitif, et non Spoutnik. D'ailleurs, avec 4 cartes à ♥, vous les auriez tout simplement annoncés. Ce contre permet de retrouver éventuellement un fit à ♠ malgré l'annonce, vraie ou fausse, d'Est.

**Principe : Après un changement de couleur du n°3, contre est punitif. Il permet :
1°) de trouver un éventuel fit ; 2°) de déjouer un éventuel psychic.**

7. **X** : Punitif. Nous sommes majoritaires en points. D'ailleurs on compte en tout 43 points d'honneurs ! Faisons confiance au partenaire, les adversaires sont des plaisantins. Il faudra contrer à nouveau (punitif) si l'adversaire se replie à 3♦.

Principe : Le contre d'une réponse du n°3 à SA est punitif.

8. **2♦** : Cue-bid, en fait un cue-bid faible, car avec 8H ou plus, on aurait contré (voir exercice précédent). Ce cue-bid demande au partenaire de choisir une majeure. On jouera 2♥ ou 2♠.

Principe : Après une réponse à SA du n°3, le cue-bid est faible (fort, on aurait contré).

9. **X** : Sur un fit adverse, le contre n'est pas punitif. C'est un simple « recontre ». Sur un fit mineur, c'est un appel aux majeures. La main est parfaite pour cette enchère.

**Principe : Après un fit adverse, le contre n'est pas punitif (recontre).
Sur un fit mineur, c'est un appel aux majeures.**

10. **X** : Cette main est insuffisante pour un cue-bid à 3♦ et trop belle pour 2♠. Si Nord dit 2♥, vous annoncerez 2♠, montrant ainsi une valeur de « 2♠ et demi ».

PRINCIPE : Après un fit adverse, contre n'est pas punitif et s'appelle un « recontre ».

11. **X** : Même principe qu'au palier de 2. Ici, que dire ? Utiliser le contre comme au palier de 2. Le partenaire comprendra que l'on cherche une majeure. Bien entendu, il faut que le jeu soit un peu plus solide et sérieux.

Principe : Après fit adverse, le contre peut également s'utiliser au niveau de 3.

12. **2♠** : C'est une enchère naturelle, meilleure qu'un contre (voir exercice n°10). L'enchère naturelle doit toujours primer sur le contre.

Principe : Quand vous avez une enchère naturelle, annoncez-la.

13. **X** : Fit majeur, et vous avez les mineures. Le recontre vient à point pour les appeler.

Rappel : Le recontre, après fit majeur, est un appel aux mineures.

14. **4♥** : Très beau jeu, avec très certainement un fit 9^{ème}. Il n'y a pas trop de difficulté à être optimiste.

Principe : Avec une enchère naturelle et un beau fit quasi certain, n'hésitez pas à « planter la manche ».

15. **X** : Le jeu est trop beau pour se contenter de 3♥. Le mieux est de contrer, comme si on faisait un appel aux mineures, puis, sur la réponse de votre partenaire, d'annoncer 3♥. Il comprendra que vous avez l'enchère de « 3♥ et demi ».

PRINCIPE : Le recontre, appel aux mineures sur ouverture majeure, peut être utilisé comme enchère d'« attente » pour une rectification à 3♥.

PRINCIPE : Après un fit adverse, contre est un « recontre ».
Après un fit mineur, c'est un appel aux majeures (ou, suivi d'un cue-bid, recherche de SA).
Après un fit majeur, c'est un appel aux mineures (ou, suivi d'un cue-bid, recherche de SA).

16. **X** : Attention : La main est assez belle pour un cue-bid, mais celui-ci promettrait 4 cartes à ♥. Il faut chercher les SA. Pour cela, il faut commencer par contrer (comme si on appelait les mineures), et cue-bidder au tour suivant.

Principe : Avec une main de manche s'orientant vers SA (sans majeure), on doit contrer et faire suivre la réponse d'un cue-bid.

17. **X** : Exactement le même principe que dans l'exercice précédent, mais sur un fit mineur. On commence par contrer, comme pour demander les majeures, puis on fait un cue-bid pour orienter vers un contrat à SA.

Principe : Après un fit mineur, le contre (appel aux majeures) peut cacher une recherche de SA.
Contre est dans ce cas suivi d'un cue-bid.

18. **3♣** : Vous êtes ici en Nord et avez contré. Le recontre de votre partenaire, après un fit majeur, est un appel aux mineures. Ne dites surtout pas 3♥, car si votre partenaire Sud avait recontré avec, par exemple : ♠V82 ♥64 ♦A753 ♣RV85, vous seriez bien embarrassés.

Rappel : Le recontre, après fit majeur, est un appel aux mineures.

19. **3♥** : Barrage. Avec 5HL et 5 cartes, tentons de gêner les adversaires au maximum. Evidemment, ce sera moins efficace qu'avec des ♠...

Principe : Après un surcontre, on barre avec 5 cartes et environ 5H.

20. **2♦** : Il s'agit ici d'un sauvetage de votre partenaire, qui sans cela, pourrai bien nommer les ♥. Ce sauvetage peut naturellement se faire avec 0 points.

Principe : Après un surcontre, avec une main nulle mais 5 cartes, sauvez votre partenaire !

PRINCIPE : Après un surcontre adverse, une enchère simple est un sauvetage, une enchère à saut est un barrage.